

**ANALISIS PERMAINAN ULAR TANGGA
SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pendidikan Guru Anak Usia Dini



Oleh:

DIAN INDRIANI

NIM 1704300

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG**

2021

**ANALISIS PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI ALTERNATIF
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Kualitatif Metode Deskripsi Kualitatif)

OLEH

DIAN INDRIANI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Dian Indriani 2021 Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Serang

Agustus 2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Dian Indriani
NIM : 1704300
Program Studi : S1 PGPAUD
Judul Skripsi : Analisis Permainan Ular Tangga Sebagai Alternatif Pembelajaran Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dra. Nenden Sundari, M.Pd. tanda tangan
Penguji II : Budhi Tristyanto, M.Pd. tanda tangan
Penguji III : Fatihatusyidah, S.S., M.Pd. tanda tangan
Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 26 Agustus 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

DIAN INDRIANI

ANALISIS PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd.
NIPT. 920200119830601101

Pembimbing II,



Rr. Deni Widjayatri, M.Pd.
NIP. 198407032018032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19820725200812200

ABSTRAK

Permainan ular tangga merupakan permainan yang disukai oleh anak dengan adanya permainan ular tangga ini dapat memotivasi anak untuk terus mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran khususnya perkembangan kognitif. Pada permainan ular tangga ini tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga setiap orang dapat menciptakan papan permainan sendiri dengan jumlah kotak, ular, tangga serta tujuan dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih. Dalam permainan ular tangga ini cara bermainnya ialah anak akan diberikan reward dengan maju satu langkah jika anak bisa menjawab pertanyaan sederhana pada papan permainan ular tangga. Tetapi jika anak tidak dapat menjawab pertanyaan sederhana tersebut maka anak akan mundur satu langkah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK IT Generasi Bangsa. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang menjadi subjek penelitian yaitu anak kelas B di TK IT Generasi Bangsa yang berjumlah lima orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan melalui permainan ular tangga mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dalam lambang bilangan, bentuk geometri, mengenal warna dan huruf. Pertemuan pertama guru menceritakan permainan ular tangga berikut langkah-langkahnya dan permainan tradisional yang pernah anak mainkan. Pada pertemuan kedua anak melakukan permainan dengan didampingi oleh guru dan pertemuan ketiga guru meminta anak untuk memainkannya tanpa diarahkan dan tetap diperhatikan oleh guru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan indikator secara keseluruhan atau tiga pertemuan dengan pencapaian yang berbeda-beda, Al dalam kriteria BSH dengan 20 indikator yang sudah tercapai, An dalam kriteria BSH dengan 21 indikator yang tercapai, Ai dalam kriteria BSB dengan 25 indikator yang sudah tercapai, Be dalam kriteria BSB dengan 16 indikator yang sudah tercapai dan Me dalam kriteria BSH dengan 19 indikator yang sudah tercapai.

Kata kunci : Permainan ular tangga, Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Snakes and ladders game is a game that is liked by children with this snake and ladder game can motivate children to continue to develop their abilities in the learning process, especially cognitive development. In this snake and ladder game there is no standard board game in snake and ladders, everyone can create their own game board with the number of boxes, snakes, ladders and objectives in the game. Snakes and ladders can be played by two or more people. In this snake and ladder game, the way to play is that the child will be rewarded by taking one step forward if the child can answer simple questions on the snake and ladder board game. But if the child cannot answer this simple question, the child will take one step back. This study aims to develop the cognitive development of children aged 5-6 years through the game of snakes and ladders in group B in the Generation N IT Kindergarten. This study uses a qualitative descriptive study which is the subject of the study, namely the B grade children in the Generation N IT Kindergarten, totaling five children. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that the snake and ladder game is able to develop children's cognitive abilities, namely in number symbols, geometric shapes, recognizing colors and letters. The first meeting of the teacher told the game of snakes and ladders along with the steps and traditional games that the children had played. At the second meeting the children played the game accompanied by the teacher and the third meeting the teacher asked the children to play it without being directed and still being watched by the teacher. The results of this study show the overall indicators or three meetings with different achievements, A1 in the BSH criteria with 20 indicators that have been achieved, A2 in the BSH criteria with 21 indicators achieved, A3 in the BSB criteria with 25 indicators that have been achieved, B4 in the BSB criteria with 16 indicators that have been achieved and Me in the BSH criteria with 19 indicators that have been achieved.

Kata kunci : Snakes and ladders game, Cognitive, Early Childhood

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PESETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	vi
SURAT PERNYATAAN	xii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Konsep Dasar PAUD	11
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Pengertian Pembelajaran.....	13
4. Pendekatan Pembelajaran Paud.....	14
5. Model dan Metode Pembelajaran.....	16
B. Perkemangan Kognitif Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	17
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	18
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	23
C. Permainan Ular Tangga.....	25
1. Pengertian Permainan Ular Tangga	25

2. Karakteristik Permainan Ular Tangga.....	27
3. Manfaat Permainan Ular Tangga	28
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	30
E. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	33
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	34
C. Instrument Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	43
F. Isu Etik	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Data Temuan	44
B. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	75
A. Kesimpulan	75
B. Rekomendasi.....	76
DAFTAR REFERENSI	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun ..	23
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kegiatan Permainan Ular Tangga Anak Usia 5-6 Tahun	35
Tabel 3.2 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun .	37
Tabel 3.3 Lembar Pedoman Wawancara Perkembangan Kognitif Anak	39
Tabel 3.4 Lembar Pedoman Wawancara Permainan Ular Tangga	40
Tabel 3.5 Lembar Pedoman Wawancara dalam Melakukan Permainan Ular Tangga	40
Tabel 4.1 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pertemuan Pertama	47
Tabel 4.2 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pertemuan Kedua	52
Tabel 4.3 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pertemuan Ketiga	56
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Perkembangan Kognitif Anak	60
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Permainan Ular Tangga	62
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Setelah Melakukan Penelitian Permainan Ular Tangga	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Membagi Dua Kelompok dan Bercerita Tentang Permainan Ular Tangga	51
Gambar 4.2 Sedang Melakukan Permainan Ular Tangga	55
Gambar 4.3 Sedang Melakukan Permainan Tanpa Diarahkan dan Tetap Diperhatikan oleh Guru	60

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik hasil permainan ular tangga.....	73
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pertemuan Pertama

Lampiran 2 Lembar Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pertemuan Kedua

Lampiran 3 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pertemuan Ketiga

Lampiran 4 Lembar Pedoman Wawancara Perkembangan Kognitif

Lampiran 5 Lembar Pedoman Wawancara Permainan Ular Tangga

Lampiran 6 Lembar Pedoman Wawancara Setelah Melakukan Permainan Ular Tangga

Lampiran 7 Foto-Foto Kegiatan Melaksanakan Permainan Ular Tangga

Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Dewi, A. I. R., Putra, D. K. N. S., & Wiryana, N. (2016). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). [Online] Link. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7625>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Handayani, N. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015. Universitas Nusantara PGRI Kediri*. [Online] Link. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.01.11.0473.pdf
- Hendriawan, D. (2010). *Pengembangan Model Pembelajaran Basic Inductive Melalui Media Prestasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Penelitian dan Penembangan Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Kota Cilegon. Masters Thesis. Universitas Pendidikan Indonesia*. [Online] Link. <http://repository.upi.edu/10231/>
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita*, 3(1). [Online] Link. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Istiqomah, S. (2018). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp. 2017/2018 Skripsi (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)* [Online] Link. <http://repository.radenintan.ac.id/5119/>
- Ita Rustiati Ridwan, Esya Anesty Mashudi. (2018) *Diktat Perkuliahan Psikologi Perkembangan 1*. (Universitas Pendidikan Indonesia)
- Hijriati, H. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 74-92. [Online] Link. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2046/1517>
- Holis, A. (2017). *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37. [Online] Link. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/84>

- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing 2016
- Khairi, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28. [Online] Link. <file:///C:/Users/Administrator/Downloads/87-182-1-SM.pdf>
- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. [Online] Link. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197706112001122-EUIS_KURNIATI/pedagogia.pdf
- Lestarinigrum, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Lopes, L. P. F., Fitriani, Y., & Hendriawan, D. *Analisis Aplikasi Belajar Bentuk Dalam Upaya Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Pranita, U., Kurniah, N., & Suprpti, A. (2018). Pelaksanaan Supervisi Klinis Kepala Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Kota Bengkulu (Studi Deskriptif Kualitatif di PAUD IT Auladuna Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 54-65.
- Ratna Sari, V. *Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok a Di Tk Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Siti Aisyah Mu'min. (2013) *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. *Jurnal Al- Ta'dib (STAIN Sultan Qaimuddin Kendari)*.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. 2005. Bandung: CV ALFABETA
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- STKIP Siliwangi Bandung, 1(1), 92-111. [Online] Link. <file:///C:/Users/Administrator/Downloads/95-196-1-SM.pdf> diakses pada tanggal 1

- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomias, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif. *Metode Pengembangan Kognitif*, 1-35.
- Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini: *Teori Dan Praktik Pembelajaran*. [Online] Link. <http://repository.unp.ac.id/21080/1/PAUD%20TEORI%20DAN%20PRAKTIK%20PEMEBLAJARAN.pdf>
- Sumanto, *Teori Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Caps, 2013), h. 150-156
- Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Herya Merya, 2014), h.130
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90. [Online] Link. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/2007/1250>
- Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakata: PT Indeks, 2013.
- Zahro, I. F. (2015). *Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD* [Online] Link. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>